幻影

OPERATION MANUAL

CONTENTS

000：PC98シリーズの操作方法 ●●●●●●●●●●●●●●●●

［ディスク構成］

PC98版　―７枚組―
ディスク１・・・・シナリオ・ディスク／起動ディスク
ディスク２～６・・シナリオ・ディスク
ディスク７・・・・デモ・ディスク

［入力操作］

★キーボード

（１）決　定＝スペースキーまたはリターンキー
（以後トリガAと表記）
・選択項目の決定
・フィールド上のメニューを開く
（２）取消し＝ESCキー
（以後トリガBと表記）
（３）方　向＝テンキーまたはカーソルキー
（以後カーソルキーと表記）
キャラクタやメニューカーソルの移動方向を指示します。

★マウス

（１）決　定＝左ボタンをクリック（押す）
（以後、左クリックと表記）
（２）取消し＝右ボタンをクリック（押す）
（以後、右クリックと表記）
（３）選　択＝画面上にでているマウスカーソルを動かし選択
・PC98は、標準のマウスポートに接続します。
・88VAは、マウスポートに接続します。
※注意　PC98/88VA共に、シリアルマウスは使えません。
88VAはジョイパッドとマウスを同時には使えません。

★ジョイパッド

（１）決　定＝Aまたは１ボタン（以後、トリガAと表記）
（２）取消し＝Bまたは２ボタン（以後、トリガBと表記）
（３）方　向＝上下左右で選択（以後、カーソルキーと表記）
・PC98は、サウンドボードのジョイスティックポートに接続します。接続は、背面から見て左側です。
・88VAは、マウスポートに接続します。

〔起動方法〕

1.電源をONにしてディスク１を入れ、
リセットを押してください。
2.1／2ドライブモードを選択します。
3.次に、音源を選択します。
このメニューは機器構成により出ない場合もあります。
4.最後に、始め方を選んで起動終了です。

２ドライブ（一般） １ドライブ（ノート等）

FM音源 MIDI音源（IFボード） MIDI音源（RS-232C）

セーブした時点から オープニングから スタート地点から ユーザーディスクの作成 ユーザーディスクからの起動

〔セーブ／ロードについて〕

セーブはゲーム中のコンピュータ端末など特定の条件で行います。PC98版は、ディスク１にセーブが可能です。また、ユーザーディスクにも対応しています。これらとは別にQuickセーブ（内蔵メモリセーブ）にも対応していますが、電源をOFFにしたり、リセットした場合は消えてしまいますから注意して使用ください。また、Quickセーブは、ときどき、システムが自動でセーブする可能性もあります。

〔ユーザーディスクの作成〕

1.2HDのブランクディスクを用意してください。ドライブ１にディスク1、ドライブ２にブランクディスクを入れ起動し､ユーザーディスクの作成を選びます。
2.画面の指示通り操作すれば、ブランクディスクがユーザーディスクに書き換えられます。このユーザーディスクは、起動時に「ユーザーディスクからの起動」を選ぶことで使用できます。
※ブランクディスクはゲームディスクと同じ市販の2HDのものを使用ください。

〔サウンドについて〕

☆**FM音源**　PC98シリーズは内蔵またはオプションボード（PC9801-26/26K相当）に対応しています。バランス上、ボードのスピーカーでは音が割れることがあります。ご注意ください。
☆**MIDI**　MIDIに対応しています。MIDIインターフェイスは、スロットタイプのほかRS-232Cタイプにも対応しています。
※88VA は RS-232Cタイプのみの対応です。
※MIDI使用時でも効果音等は内蔵FM音源より出力されますのでご注意ください。
対応音源：CM-64/CM-32L/MT-32（Roland社）
対応ＩＦ：MPU-PC98/II（Roland社）、EMU-98/EMU-232C（三鈴エリー社）
☆マイクロキャビンのゲームは音のバランスを外部スピーカーや大型ヘッドフォンで調整しています。真のサウンドは高域から低域までバランスのとれたオーディオ機器でのみ聴けるといえましょう。ぜひ、一度外部オーディオ機器に接続して迫力あるサウンドをお楽しみください。

001：MSX turbo R の操作方法 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●

［ディスク構成］―8枚組―

ディスク1・・・・デモ・ディスク／起動ディスク
ディスク2～7・・シナリオ・ディスク
ディスク8・・・・MIDIデータ等

［入力操作］

★キーボード

（1）決　定＝スペースキーまたはリターンキー
（以後トリガAと表記）
・選択項目の決定
・フィールド上のメニューを開く

（2）取消し＝ESCキーまたはSHIFTキー
（以後トリガBと表記）

（3）方　向＝カーソルキー
（以後カーソルキーと表記）
キャラクタやメニューカーソルの移動方向を指示します。

★マウス

（1）決　定＝左ボタンをクリック（押す）
（以後、左クリックと表記）

（2）取消し＝右ボタンをクリック（押す）
（以後、右クリックと表記）

（3）選　択＝画面上にでているマウスカーソルを動かし選択
・ポート2に接続してください。

★ジョイパッド

（1）決　定＝Aまたは1ボタン（以後、トリガAと表記）
（2）取消し＝Bまたは2ボタン（以後、トリガBと表記）
（3）方　向＝上下左右で選択　（以後、カーソルキーと表記）
・ポート1に接続してください。

〔起動方法〕

1.電源をONにしてディスク１を入れ、
 リセットを押してください。
2.メニュー（選択枝）が表示されます。
 MIDI対応なら音源の選択枝が出ます。
3.次に、始め方を選んで起動終了です。

FM音源 MIDI音源

セーブした時点から オープニングから スタート地点から

〔セーブ／ロードについて〕

セーブはゲーム中のコンピュータ端末など特定の条件で行います。MSXtR版は、SRAMまたはディスク１にセーブが可能です。さらに、ユーザーディスクにも対応しています。これらとは別にQuickセーブ（内蔵メモリセーブ）にも対応していますが、電源をOFFにしたり、リセットした場合は消えてしまいますから注意してください。また、Quickセーブは、ときどき、システムが自動でセーブする可能性もあります。

※SRAMはパナソフト製のパナアミューズメントカートリッジのことです。

〔ユーザーディスクの作成ーMSXtR版〕

ゲームディスクと同じく、市販の2DDのブランクディスクを用意してください。ユーザーディスクの作成は、BASICを立ち上げてフォーマットします。ブランクディスクをドライブに入れ、以下のコマンドを入力してください。

●フォーマットの手順●

キーボードより

CALL FORMAT

と入力し、［RETURN］キーを押してください。

Drive name（A,B）

と表示されます。〔A〕を入力してください。

1ーSingle sided

2ーDouble sided ?

と表示されます。〔2〕を入力してください。

Strike a key when ready

と表示されます。［RETURN］キーを押してください。しばらくして・・・

Format complete

OK

と表示されれば終了です。以後、このディスクがユーザーディスクとなります。

〔サウンドについて〕

☆FM音源

内蔵FM音源に対応しています。少々音量を小さめにバランスをとってありますのでご注意ください。

☆MIDI

MSX-MIDIに対応しています。また、外付けMIDIインターフェースカートリッジにも対応しています。

対応音源：CM-64/CM-32L/MT-32（Roland社）

※注意　MIDIサウルスには対応していません。
MIDI使用時でも効果音等は内蔵FM音源より出力されますのでご注意ください。

☆マイクロキャビンのゲームは音のバランスを外部スピーカーや大型ヘッドフォンで調整しています。真のサウンドは高域から低域までバランスのとれたオーディオ機器でのみ聴けるといえましょう。ぜひ、一度外部オーディオ機器に接続して迫力あるサウンドをお楽しみください。

002：進行の手引き ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

RPGとは、Role Playing Game の略で役割を演じることを楽しむゲームのことを意味します。

一般に常識化しているRPGは移動（探究）と戦闘（成長）の２プロセスから成り立つものがほとんどで、このゲームも同様の形態を持っています。すなわち、人々から話を聞いて自らの進む道を探り、戦いによって成長し、冒険できる世界を広げて行くゲーム形態なのです。

さあ、あなたも武器を手に取り、電脳世界への扉を抜けてワンダーランドへと旅立ちましょう。数々の冒険があなたを待っています。

［ゲーム進行の手引き］

主人公（あなたです）の自宅から物語は始まります。とりあえず、家の中の物をいろいろ触って機能を理解してください。

★コンピュータ端末

現在の状況をセーブしたり、情報の引き出しが可能です。端末は、接触することにより作動し、何をすべきか問い合わせてきます。後は指示に従ってください。なお、主人公の家のコンピュータが持つ疑似人格の固有名称は「フレディ」と呼ばれています（他の場所のコンピュータ端末もセーブや特定の情報操作が可能です）。

※セーブはすべての場所ではできません。ゲーム中のコンピュータ端末などで行います。

★会　話

人と接触すると、会話ができます。行動の基本は会話ですから、様々な人と会話して情報を収集してみてください。いろいろなことが見えてくるはずです。さらに、周りの状況に変化があれば人々の話も違ってきます。

※相談とは異なります。

★ド　ア

カギや特定の条件が必要なもの以外は、接触すれば開きます。

美紅と行動を共にすることとなった主人公（あなた）は、ホウメイを連れて外に出ようとしているはずです。そこで外に出ると、突然に暴漢の襲撃となりますが、あなたの強さで十分に撃退できる相手の様です。ここはひとつ戦闘の練習といきましょう。

★戦　闘

敵のシンボル（属性を示すマークの様な物）と接触したり、シナリオが強制的に呼び出した場合、画面はフィールド画面からバトル画面へと切り替わります。この状態では、敵に勝つか、負けるか、逃げ出す（特定の敵はできません）まで戦闘を続けることになります。なお戦闘の順は、キャラクタの素早さによりタイミングが決定されます。順番が巡ってくるまでの間は何もできません。

さて、順番が巡ってきたら攻撃で敵にダメージを与えましょう。敵の体力値が0になれば消滅します。しかし、逆に主人公側の体力値が0になれば、倒れて戦闘不能になります。全ての敵を消滅できれば勝利となり、経験値（EXP）を得てフィールド画面に戻ります。

★戦闘不能

主人公か仲間の体力値が0となり、バトル画面から消えてしまうことを「戦闘不能」の状態と言います。ただし、これは本当に消えたのではなく、フィールド画面に戻れば、動けない状態でうずくまっているはずです。この状態から脱出するには体力を回復させるか、瞬帰の術を使ってください。両方とも不可能ならロード以外に方法はありません（必ず回復の薬を残しておきましょう）。

★GAME OVER

主人公側の全員が戦闘不能になると、そこでゲームは終了です。その場合、事前にセーブされた時点まで戻って再開が可能です。ぜひ、こまめにセーブをして常に最新の状態を残しておくことをお薦めします。

★スキル

武器を使用して戦闘した場合、その武器に関するスキル（経験）を得たことになり、同種の武器を使用した時の能力を上げることができます。すなわち、同種の武器ばかり連続して使用していくと飛躍的に攻撃力、命中率を上げることができるのです。オールマイティなキャラに育てるか？それとも、一つの武器に秀でたキャラを育てるのか？それは、あなたの選択次第です（どのように育てても、ゲーム終了に影響することはありません）。

★回　復（休息）

体力値の残分が心細くなってきたら、自分の家かホテルで一泊することができます。翌朝には全ての状態が回復し、元気な体に戻るわけです。薬で回復することも可能ですが、初めの間は、ホテルの方が安く泊まることができます。

さて、暴漢どもを撃退したら町の一角にある老師の家へ行きましょう。場所は、よく気の付く美紅が教えてくれるはずです。町の中は他に、武器・改造の店（ブラウン）やディスコ・バーの桃源酒家があります。ぜひ後で立ち寄ってください。各店では、ひとくせもふたくせもある人物があなたを待っています。その他の場所は、得体の知れない変わった連中がうろついています。そんな町として存在している通称DOWN TOWNと呼ばれる地区がこの町です。

★移　動

このゲームは、全てリアル・スケールで展開していきますので、様々な乗物が重要な移動手段となります。町から町へは歩いて移動できませんので注意してください。

★町

香港は、旧世紀のままのアウターと呼ばれる地区と、新しく作られたインナーと呼ばれる地区に分かれています。スタートとなるDOWN TOWNはもちろんアウターに属しているのが分かると思います。人々も、住んでいる地区に合わせて様々な姿で登場してきます。地区により、情報もいろいろと変化していくでしょう。

町のあちこちには、企業体SIVAの作ったコンピュータ端末が置かれています。ここで、セーブが可能ですからうまく利用してください。また、情報を引き出すことも可能ですが、置かれた場所によりアカウント（情報検索）レベルに違いがあります。重要な情報を得るには、より中枢に近づく必要があるでしょう。※香港や企業体SIVAについては、データBOOK参照。

★セーブ

現在の状態を保存します。セーブはすべての場所ではできません。ゲーム中のコンピュータ端末などで行います。これは、中断後の再開やGAME OVER時に再開するのに利用されます。Quickセーブと呼ばれる内部メモリセーブも存在しますが、電源OFF後も保存されるのは、ディスクなどの外部記憶メディアです。

★ショップ

町のあちこちに存在する看板が目印です。武器、防具、薬、道具などの店が存在します。その他、ホテルなどもあります。ショップへ行けば、持ち物の売買ができますが、売値は買値の３／４ほどになってしまいます。

では、そろそろ他の町へと出かけてみましょう。行き先の情報は既に得ているはずですから、EV（エレクトリック・ビークル）のコンピュータに入力すればOKです。

★車

EVやスピナーなどが使用可能です。ただし、アウター地区にはEVのみが使用できます。EVに乗り込み、コンピュータに目的地を指示すれば完全自動（フルオート）で移動ができます。EVは、町のどこかにあるEVステーションで乗り込むことができます。※EV、スピナーについてはデータBOOK参照。

たどりついた町で、買い物や情報収集を終えたら、いよいよ敵地潜入です。まず、装備を身に付け、どこかの端末でセーブしましょう。

★装　備

買った武器や防具は、身に付けなければ意味がありません。装備メニュー（本文P18）で身に付けてください。ただし、銃器を使用するためには、弾が必要です。十分な量を買い込んでおいてください。装備は、お店に売ることもできます。いらなくなったら早めに売り払ってしまいましょう。

★アイテム

薬や護符は、戦闘などに重要な役目をはたす貴重な道具（アイテム）です。ぜひ、買えるお金があるならば、そろえておきましょう。必ず役に立つはずです。特に回復系の薬は必須と言ってよい品です。

奥地まで潜入してしまったが、薬や体力も残り少なく術さえ乏しい状態に追い詰められてしまった場合は「瞬帰」の術がお薦めです。

★瞬　帰

結界で封印されていない土地からは、一瞬のうちに脱出できます。ただし、帰点はEVステーションであることが多いでしょう。

以上がゲーム進行の手引きです。後は、ゲーム中に出される情報を整理していけば、やがて進む道が見えてくるはずです。

それでは、最後に知っていると便利な事を紹介しておきましょう。

★その他

●スピード（本文P19）

メニューで移動速度、バトル速度、メッセージ速度の変更が可能です。好みに応じて変更してください。

●スイッチ（本文P20）

VR透過スイッチ　・・ONにすると壁や人が透明化して透けて見える様になります。壁などがあり、よく見えない所で便利です。

自動回避スイッチ・・壁などをよけて進むようになりますが、完全には回避できず、ウロウロしてしまうときもあります。

●レベル

レベルの最大値は９９です。

●スキル

スキルの最大値は２００％です。

003：メニューの基本操作 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

　このゲームは基本的にフィールド（移動状態）とバトル（戦闘状態）の２つに分れています。したがって「フィールドオペレーション」、「バトルオペレーション」と２章に分けて操作方法の説明をしますが、その前にこのゲームでよく使われるメニュー操作について説明します。

●メニューの例（アイテム選択）

[キーボード／ジョイパッドで操作する場合]

★メニュー項目を選ぶ

　メニューカーソルをカーソルキーで上下させて、目的のメニュー項目を選びます（一部、左右に動かすものもあります）。

★決定する

　メニュー項目を選んでトリガAを押します。

★取り消す

　メニュー項目のいずれも決定したくないときはトリガBを押してください。

★スクロールさせる

　スクロールが可能なメニューには▲▼マークがでます。カーソルキーの上下でスクロールさせると新たなメニュー項目が表示されます。

［マウスで操作する場合］

★メニュー項目を選ぶ

マウスを動かして、マウスカーソルを移動させ、メニュー項目を指します。選択可能なメニュー項目を指すとメニューカーソルが表示されます。この状態が「メニュー項目を選んでいる状態」です。

★決定する

メニュー項目を選んで左クリックします。メニュー項目を選んでいないときは何も起こりません。

★取り消す

メニュー項目のいずれも決定したくないときは右クリックしてください。

★スクロールさせる

スクロールが可能なメニューには▲▼マークがでます。メニュー中に表示される▲▼をクリックしてください。新たなメニュー項目が表示されます。

004：フィールドオペレーション●●●●●●●●●●●●●●●●

■フィールド画面

(A) ゲーム画面

(B) コマンドアイコン
（マウス専用）

(C) 方向アイコン
（マウス専用）

(F) マウスON/OFF表示　(E) VR透過ON/OFF表示　(D) VR透過スイッチ
（マウス専用）

(A) ゲーム画面

主人公たちが活躍するところです。また、マウス操作では主人公たちの移動方向を指示することもできます。

(B) コマンドアイコン

マウス操作のとき、これらのコマンドを選択し、実行します。

(C) 方向アイコン

マウス操作のとき、ジョイパッドの方向キーに見立てて押したい方向をマウスカーソルで指し、左クリックします。

(D) VR透過スイッチ

マウス操作のとき、これを選んで左クリックすると、VR透過スイッチのON/OFFができます。

(E) VR透過ON/OFF表示

現在のVR透過スイッチの状態を表します。

(F) マウスON/OFF表示

現在、マウス状態か、そうでないかを表します。

※VR透過スイッチについて

VRシステムのため、建物などの陰に入るとキャラクタが隠れます（リアルな表示といえる）。しかし、実際にゲームをするときに都合の悪い場合もあります。そんなときのために透けて見えるモードを用意しています。それがVR透過モードです。VR透過スイッチをONにすることにより、VR透過モードにすることができます。

[主人公たちの移動]

主人公たちをいろいろな方法で移動させることができます。状況によって使い分けるとよいでしょう。

★キーボード／ジョイパッドでの移動

一般的な移動方法です。移動させたい方向のカーソルキーを、移動させたい間だけ押し続けます。

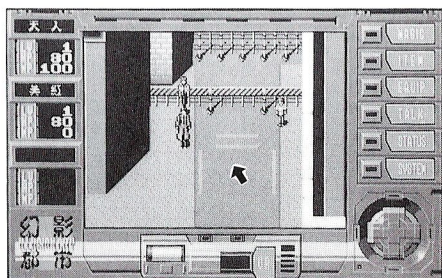
★キーボード／ジョイパッドでの継続移動

トリガBを押すことによって、カーソルキーを押し続けなくても自動的に歩き続けます。方向を変えたいときだけカーソルキーを押せば、その方向に進路を換えて歩き続けます。継続移動をやめるときはトリガAを押してください。

★マウスでの移動　その1

方向アイコンをジョイパッドの要領で指示してください。移動させたい方向のアイコンをマウスカーソルで指し、左クリックしてください。押してくる間だけその方向に移動します。指を離すと止ります。

★マウスでの移動　その2

ゲーム画面内を指示することでも移動ができます。左クリックを押している間だけ、マウスカーソルの位置を追いかけるように動きます。

★マウスでの継続移動

マウスを右クリックすると主人公たちに継続移動をさせることができます。以後、マウスカーソルの位置を追いかけるように動きます。継続移動をやめるときは左クリックします。この継続移動を使用するときには、クリックをし続けなくてもマウスカーソルを移動させるだけで主人公たちを移動させることができます。さらに、自動回避をONにしておくと自動的に障害物をさけ、スムーズに移動することができます。

[メインコマンドの実行]

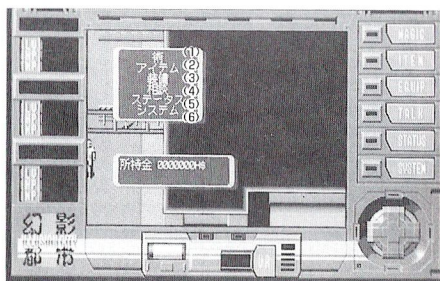
移動／戦闘以外の操作と、ゲームシステムの操作は、フィールド画面で各コマンドを実行することにより行われます。その主体になっているのがメインコマンドで、このコマンドを実行することによって、新たにサブメニューが開きゲームに役立つ様々な情報を得ることができます。ただし、メインコマンドの操作方法はキーボード／ジョイパッドとマウスでは、全く異なりますのでご注意ください。

★キーボード／ジョイパッドでメインコマンドを選ぶ

主人公たちが移動可能な状態のとき、トリガAを押すとメインメニューが表示されます。この中に表示されるのがメインコマンドです。実行したいものを選んで決定してください。

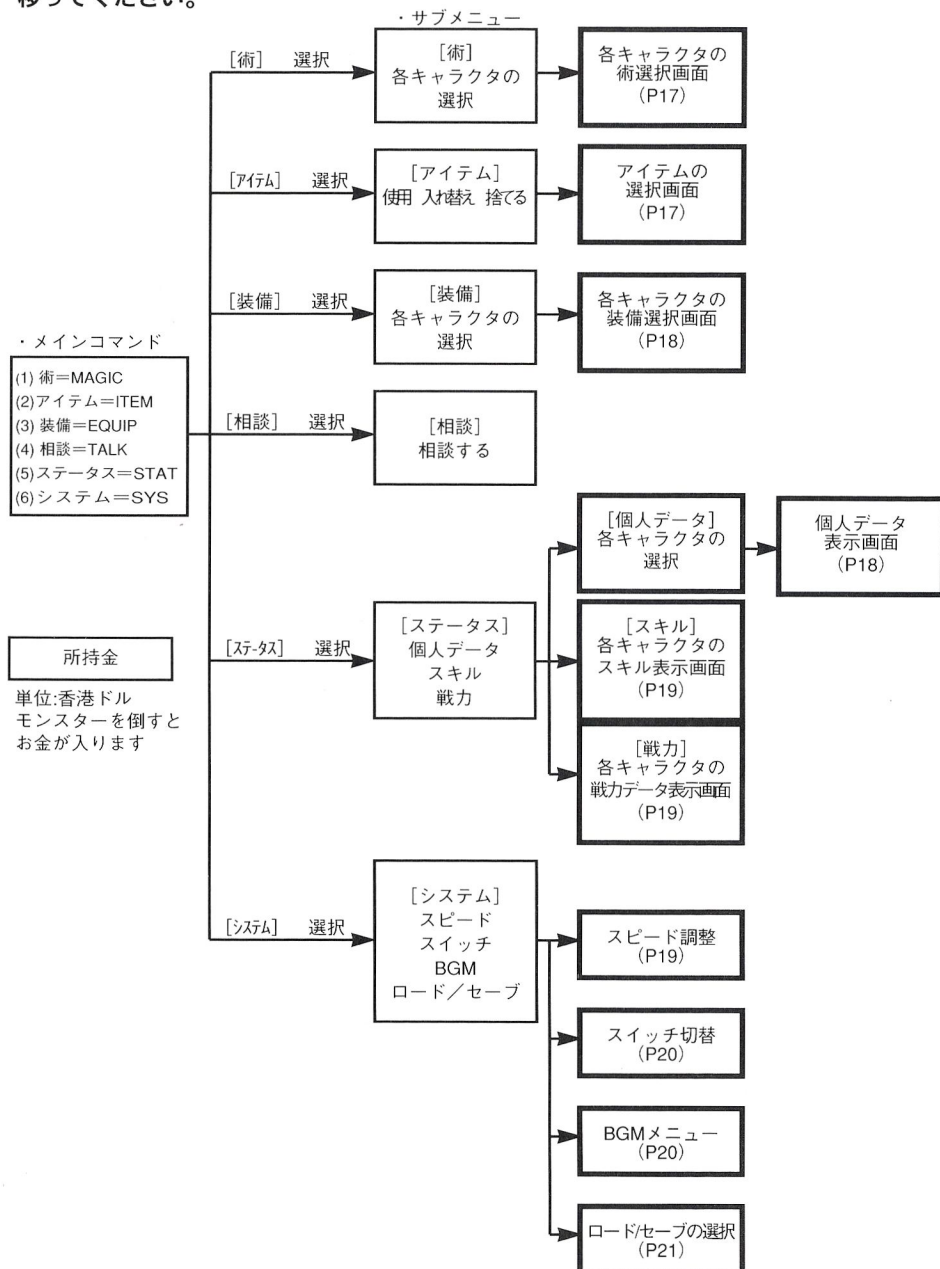
★マウスでメインコマンドを選ぶ

マウス操作ではコマンドアイコンとして画面右側に表示されているものがメインコマンドです。実行したいコマンドをマウスカーソルで指し、左クリックしてください。

●メインメニューとコマンドアイコンの対応

（1）　術　＝MAGIC
（2）アイテム　＝ITEM
（3）　装　備　＝EQUIP
（4）　相　談　＝TALK
（5）ステータス＝STAT
（6）システム　＝SYS

[各種操作／表示画面]

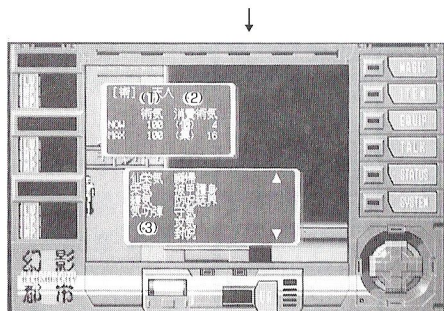
メインコマンドを実行し、さらにコマンドによってはサブメニューから必要項目を選ぶと、各種操作／表示画面が表示されます。次頁の図はその流れを示すものです。

[フィールドでのコマンドの流れ]
この表はフィールドでのコマンドを使う時の参考にしてください。
サブメニューの開き方はマウスの場合、コマンドアイコンを左クリックしてサブメニューを開きます。
キーボード/ジョイパッドの場合、トリガAでメインメニューを開き、サブメニューに移ってください。

以下に各種操作／表示画面に対する説明をします。

（1）術／MAGIC

●術選択画面

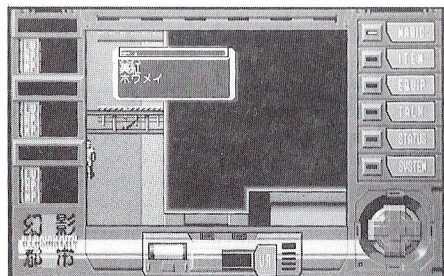
（1）キャラクタの術気、現在値と最大値

（2）術の消費値、個体と集団に対する場合

（3）術メニュー

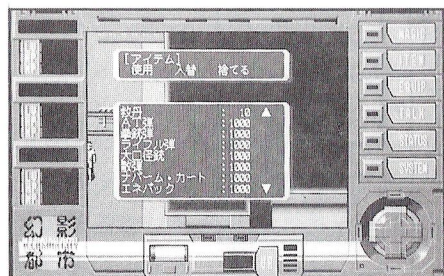
1.使用するキャラクタを選択すると、この画面を表示します。

2.上のウインドウで各キャラクタの術気の最大と現在値を確認でき、選択されている術の消費量を個体に対する場合と集団に対する場合で表示します。

3.下のウインドウは術のメニューです。場所、条件により使える術は白で、使えない術は青で表示します。

●対象選択画面

4.使用対象（仲間）の必要な術はこれを選択し、決定してください。

（2）アイテム／ITEM

●アイテム選択画面

アイテムメニュー

1.アイテムをどうするのかを決めます。

使　用：アイテムを使う

入　替：アイテムの順番を入れ替える

捨てる：不要なアイテムを捨てる

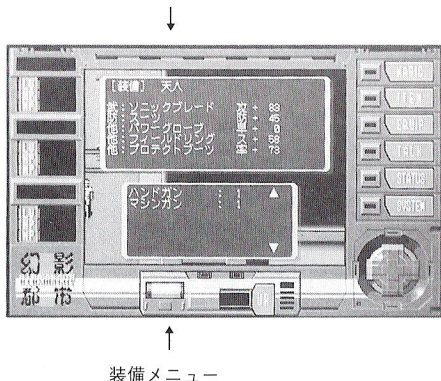
2.現在、所持しているアイテムのメニューが表示されます。ここでは通常のメニュー操作の他、カーソルキーの左右でページ単位で表示を切り替えることもできます。

3.術と同様に使用対象（仲間）の必要なアイテムはこれを選択し決定してください。

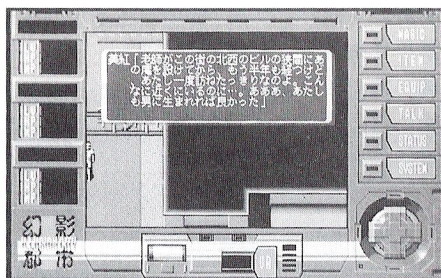
（3）装備／EQUIP

●装備選択画面

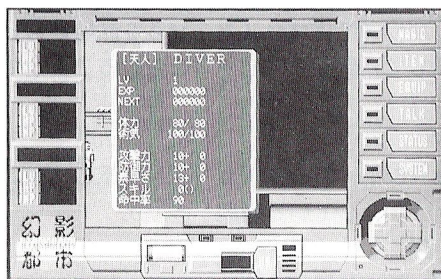
現在、装備している武器・防具

装備メニュー

1.キャラクタを選ぶと各キャラクタの現在装備している武器、防具を表示します。
2.換えたい装備の種類を選び、決定してください。下のウインドウが開いて、他の装備を表示します。空いている所を選ぶと装備を外すことができます。装備を交換すると右側に表示されている〈攻撃力〉〈防御力〉〈素早さ〉〈スキル〉〈命中率〉が変化します。

（4）相談／TALK

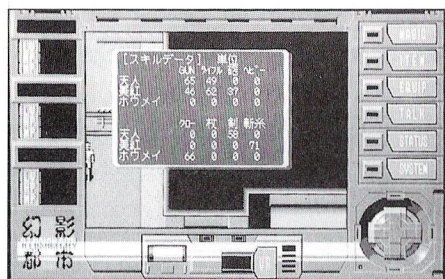
●相談画面

仲間同士で相談するときに使います。
美紅など仲間が､相談にのってくれます。
ゲームのヒントになる話を聞くことができるでしょう。

（5）ステータス／STAT

●個人データ表示画面

LV　：自分の現在のレベル
EXP　：現在の経験値
next　：次にレベルアップできる「経験値」
体　力：現在の体力／最大値
術　気：術を使える能力／最大値
攻撃力：敵に対する攻撃能力
防御力：敵の攻撃から身を守る能力
素早さ：自分の素早さ
スキル：武器の熟練度（現在装備している武器）
命中率：攻撃の時に命中する確率

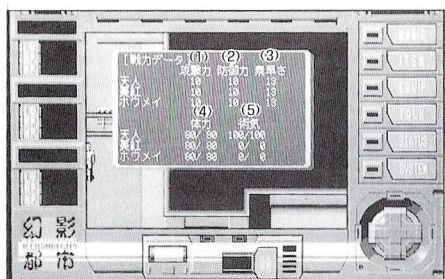
トリガA、B、クリックで終了します。

●スキル表示画面

各キャラクタの武器に対する熟練度（スキル）を表示します。トリガA、B、クリックで終了します。

GUN（拳銃）：片手で扱える小型火器類
ライフル：両手で扱う火器類
砲：大口径の火器類
ヘビー：砲よりも破壊力が大きく、重量のある火器類
クロー：爪状の武器類
杖：棒状の武器類
刀（剣）：刃物類
斬　糸：金属糸類

※どの武器がどの分類に入るのかは設定マニュアルの武器データを参照してください。

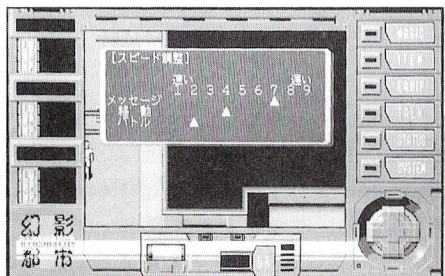
●戦力データ表示画面

各キャラクタの戦力を表示します。個人データの中の戦闘に関する能力の一覧画面です。トリガA、B、クリックで終了します。

(1) **攻撃力**：自分＋武器の攻撃力
(2) **防御力**：自分＋防具の防御力
(3) **素早さ**：自分＋装備の素早さ
(4) **体　力**：現在値／最大値
(5) **術　気**：現在値／最大値

（6）システム／SYS

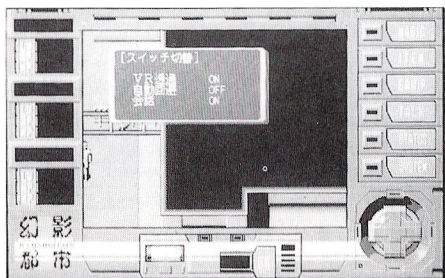
●スピード調整

メッセージ、移動、バトルの速さの調整ができます。

キーボード／ジョイパッドでの操作は、まず上下キーで調整する項目を決め、次に左右キーで▲を動かして好みのスピードを決めます。マウスではマウスカーソルを希望のスピードに合わせ、左クリックすると▲マークが移動して、希望のスピードに変えることができます。トリガB（右クリック）で終了します。

メッセージ：一つのメッセージを表示し、保持している時間
移　　動：歩く速さ
バ　ト　ル：戦闘時の速さ

●スイッチ切替

VR透過、自動回避、会話の設定ができます。

キーボード／ジョイパッドでの操作は、メニューと同じON／OFFしたい項目を選び、トリガAを押します。マウスでは項目を選んで左クリックでON／OFFできます。なお、ONと表示されているときは、現在そのスイッチが入っている状態を意味します。トリガB（右クリック）で終了します。

VR透過　：キャラクタが物陰に入っていても透けて見えるモードON／OFF（本文P10）

マウス使用：マウスモード ON／OFF

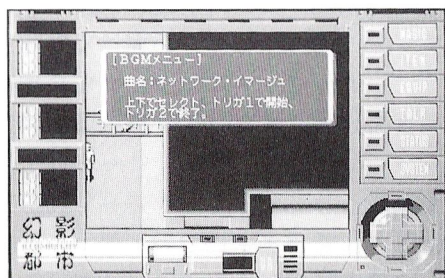
自動回避　：障害物を自動回避 ON／OFF

会　話　：パーティ以外との会話 ON／OFF

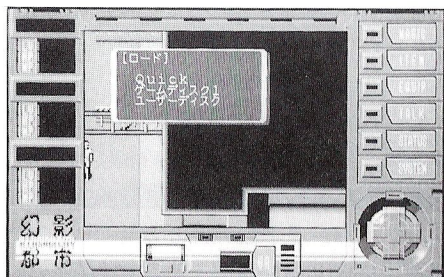
※会話とはパーティ以外の人との会話です。相談／TALKとは異なります。

●BGMメニュー（マウス操作はできません）

現在の曲名を表示します。カーソルキーの上下で曲を選択し、トリガAで曲を聴くことができます。トリガBでメニュー終了、フィールド画面に戻ります。

※数曲、ストーリー上聴けないものがあります。

●ロード／セーブ

ロード／セーブをするメニューです。ロードは立ち上げ時「セーブした時点から」を選んだときとロードコマンドの実行で表示されます。セーブはゲーム内のコンピュータの端末かセーブポイントですることができます。

1.メディアセレクト画面

Quick　：内蔵メモリでロード／セーブします。

ディスク1　：ディスク1にセーブします。

ユーザーディスク：ユーザーディスクにロード／セーブします。

SRAM　：パナソフト製のアミューズメントカートリッジにロード／セーブします（MSXtRのみ）。

2.ロード／セーブ画面

ロード／セーブする番号を選びます。
セーブされているところにはレベルと場所の名前が表示されるので確認してください。

005：バトルオペレーション ●●●●●●●●●●●●●●●●●●

［戦闘画面］◆PC98

◆MSX turbo R

（1）ステータス（2）メッセージウインドウ（3）戦闘コマンド

［キーボード／ジョイパッドでの操作］

カーソル：コマンド選択
トリガA：選択したコマンドの実行
トリガB：選択したコマンドのキャンセル
※詳しくは次ページ参照

●基本操作

［マウスでの操作］

左ボタン：実行
右ボタン：コマンドキャンセル

戦闘順番が巡ってくると、マウスカーソルが表示され入力待ちとなります。

〈攻撃ゾーン〉

　このゾーンで左クリックした場合は攻撃です。特定のキャラクタを指し示した場合は、敵１体に対する攻撃（武器が単射モードを持っている場合に限る）となり、漠然と指した場合は集団攻撃となります。この差はモンスター頭上に表示されるターゲットカーソルで確認してください。

〈防御ゾーン〉

　このゾーンでの左クリックは防御です。順番が巡ってきているキャラクタが防御します。

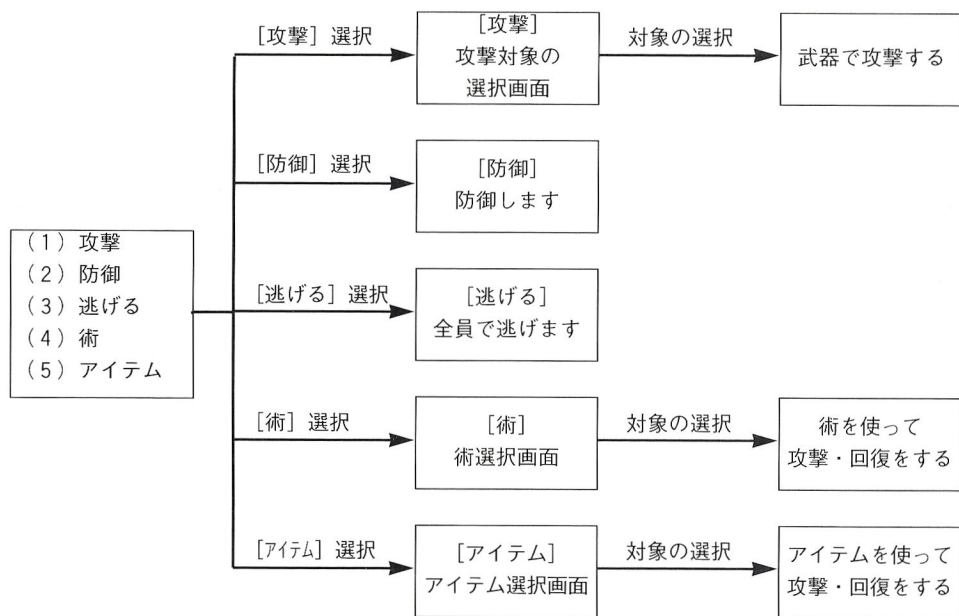
〈脱出ゾーン〉

　このゾーンで左クリックした場合はキャラクタ全員が逃げ出します。

〈コマンドゾーン〉

　このゾーンではパッドやキーボードの操作と同じくコマンドを選べます。術やアイテムは、まずここでコマンドを選んでください。

[戦闘でのコマンドの流れ]

フィールド上を歩いていて敵と遭遇すると自動的に戦闘画面に切り替わります。
この表は戦闘コマンドを使う時の参考にしてください

［戦闘コマンド］

戦闘の順番はキャラクタの素早さにより、自動的にタイミングが決定されます。

攻　撃：各キャラクタが現在装備している武器を使って攻撃します。

防　御：各キャラクタが自分の身を守ります。
（ダメージが1/4程度に減少します）

逃げる：全員で逃げます。ただし、失敗する場合もあります（素早さがポイントです）。

術：各キャラクタが修得している術を使います。

アイテム：持っているアイテムの中で戦闘に必要なものだけ使用できます。

［他の戦闘コマンド］

犬狼変化：人狼（ワーウルフ）に変化します。攻撃力がアップします。

爪攻撃：鋭い爪を使って相手を攻撃します。

光身裂気：全身を光と化して攻撃します。

銃　撃：機銃による攻撃です。

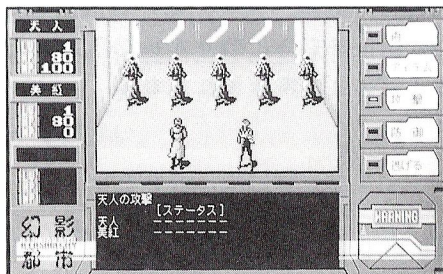
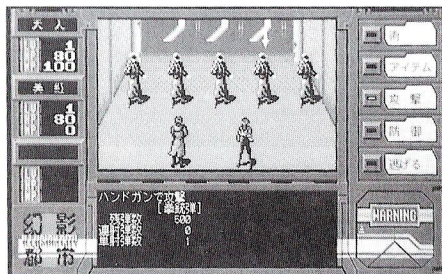
砲　撃：ショットキャノンによる攻撃です。

MBH：マイクロブラックホール砲です。

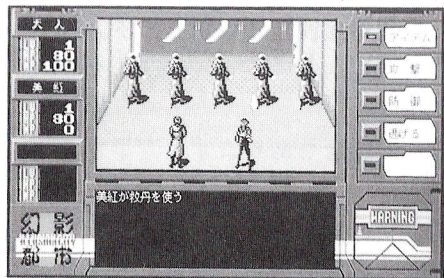
回　復：薬仙術を使ってサポートします。

攻　撃：薬仙術を使ってサポートします。

［攻撃］

順番が回ってくると、左下のウインドウが表示されます。
攻撃を選択すると右下のウインドウに変わります。

縛：敵にとりつかれた状態
麻：まひで体が動けない状態
毒：毒に侵されている状態
封：呪文を封じられた状態
幻：幻影により攻撃を封じられた状態
眠：眠らされた状態
乱：敵の術により混乱している状態

武器名：装備している武器
残弾数：残っている弾の数
連射数：集団に対して攻撃するとき必要な弾の数
単射数：１体に対して攻撃するとき必要な弾の数

■対象の選択

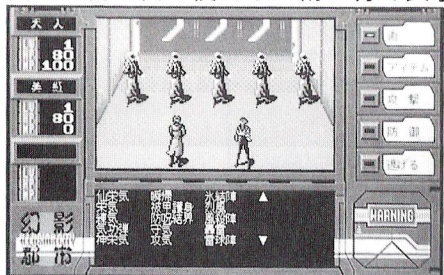
〈術〉〈アイテム〉〈攻撃〉を選択すると、攻撃または術、アイテムでの体力回復の対象を選択する矢印（ターゲットカーソル）が画面の上に表示されます。

[キーボード／ジョイパッドでの操作]

単射／連射のモード切替はカーソルの上下で行います（切替できる武器に限ります）。トリガAで実行。

[マウスでの操作]

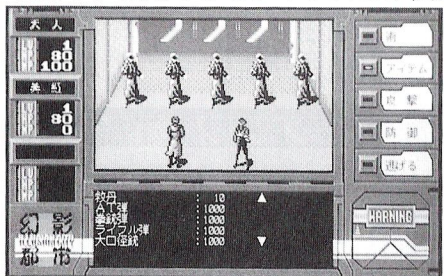
マウスカーソルで敵（相手）を指し、左クリックで実行

■戦闘中に術を使う

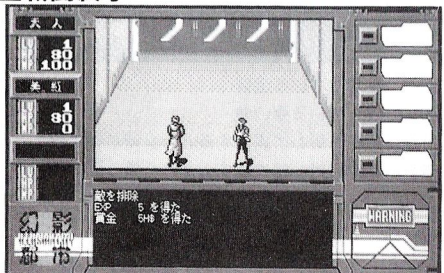
使える術は白で使えない術は青で表示されます。

1.画面内の１５種から術を選びます。
画面は上下スクロールします。
パッドは上下左右で選択
マウスはマウスカーソルで選択

2.使用する対象（人物や敵）の選択を行い実行します。このとき、一部の術はステータス表示されます。

■戦闘中にアイテムを使用する

戦闘中に使用できるアイテムのみ表示されます。

1.画面内の５種類からアイテムを選びます。画面は上下スクロールします。

2.使用する対象（人物や敵）の選択を行い実行します。このとき一部のアイテムはステータス表示されます。

■戦闘終了

戦闘が終了すれば、戦闘中に得られた経験値（EXP）とモンスターを倒したことで得られた賞金が表示されます。（モンスターからアイテムが得られることもあります）
また、EXPが一定以上に達していればレベルアップし、各パラメータが上昇します。

006：VRシステムについて ●●●●●●●●●●●●●●●●●●

◆VRシステム ver. 2 . 5◆

VR（Visual Representation）システムとは、Xak（当社のゲーム）のために開発されたマップ・キャラクタ合成表示システムの総称です。「限りなく現実に近いリアルな表現」を追及し、様々な改良がなされ現在に至っています。このシステムは、基本的にハーフ・トップ・ビュー（ななめ見下ろし）のためのシステムであり、その限界点をめざし、発展していくことになるでしょう。

さて、では今回のシステムについて特徴を簡単に紹介しましょう。

・３重のマップによる多重スクロールのサポート
（より奥行きのある背景表現を可能とした）

・同一マップ内でのクロスする通路などの高度な表現をサポート
（VRシステムとの融合に成功）

・シリーズ中最大であるグラフィック・パーツのサポート
（XakⅠ に対し、約４倍のパーツが使えるため、緻密なマップ表現が可能）

・VRシステムの特徴である立体的なマップ構成のサポート
（PC88等では合成サイズに限界がありましたが、今回のシステムは理論上、無制限です）

これらの特徴により、立体的で現実的な世界を構築していくことが可能になりました。５等身や６等身のキャラクタでのみ可能なビジュアルの数々をぜひお楽しみください。

◆シナリオシステム◆

今回のシナリオシステムは、Xakシリーズで使用されていたものに改良を加えたもので、主にキャラクタの演技方面に強化をしてあります。「より自然なリアクションを！」の目標をかかげ、オール・グラフィックによるビジュアル・シーンではない方向の演出、すなわち、フィールド・キャラの演技を追及すべく開発されました。このシステムは、２つのサブシステムから成り立っていて、共に大きな特徴があります。

★mealシステム

・メッセージや条件を定義するシナリオ・データ作成システム。

・専用に開発されたコンパイラ／リンカ／ドライバが作成から実行までをサポート。高度なシナリオ記述を可能としています。

★操演システム

・専用演技指導ツールにより極めて簡単にキャラクタの操演をサポート。
複雑な動きも、簡単にシナリオ組み込みが可能。

・Xak IIの５～６倍を越えるイベント・シーンを今回は操演。
このシステムあればこその名シーン続出です。

これにより、途中挿入されるビジュアル・シーンにつきものの、途絶感や違和感を感じることなく自然な流れのままストーリーに入っていけるゲームとなりました。ぜひ、あなた自身の目でこの世界を、このストーリーを、深く味わっていただければ幸いです。

007：開発スタッフより ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

◆ゲームデザイナー　中津泰彦の主張◆

★ゲームデザイナーとして

今までのゲーム世界（D&D的ファンタジーが多い）であまり見られなかった設定（おはなし）を作るべく、いろいろ（あれこれ）と考えているうち、「よし、未来世界（へん・くらい）でベース（ブレードランナー）はあれだな。でも、もう一考（ひとひねり）ほしいところだ…。うん、超伝奇（きくちひでゆき）にするしかない！！すると舞台（マップ）は…？あそこ（しんじゅく）じゃ芸（あじ）がないし、パワフル（ユニーク）さから言って香港（あやしひ）に決まりだな。日本も中国もインドも（あちらもこちら）、全部まぜて（ごちゃごちゃにして）アジアの総括（むちゃくちゃ）にしてやろう。よし、設定（おはなし）はこれでいけるぞ。次は見せ方（エンターテイメント）だな。今までよりドラマを掘り下げ（映画みたいに盛り上げ）たいし、ＲＰＧじゃ反則ワザ（そうでもないか？）と言えるが、主人公（じぶん）のいないイベント（見せ場）シーンを、大幅（いっぱい）に取り入れてみるか。それと、やっぱりビジュアル（ＴＶアニメ）・シーンによる演出（ドラマ）よりもキャラクタ（ちびキャラ）自身による演技（ちょこまか）の方が味（かわいい）があるしな…。専用操演ツール（月影先生といふ）を作って、大胆に動きで表現させて（グッと操って味をださせて）やろう。」と作られたのがこのゲームです。

★システム設計者として

まず、PC98（きゅーはち）版の方にごめんなさい…。400ライン（こまかいドット）モードのグラフィック（え）は、640KBのメモリに入りません（ながさははかれません）でした。98のメモリ（きおくでもない）が2MB標準（ほんとかなぁ？）になるまでお待ちください。88VAの方へ、ロード（スプライト使ってないのごめん）が多くてすみません。512KB（おそいかも？ものさしにあらず）メモリに入りきらなかったもので・・・。　MSXtR（はやいぞR800）の方には、PCM（うめきごえ～）が無くてごめんなさい。メモリがいっぱい（おもいでもない）なんですよお～。もう256KB（ひぇ～）をフル使用してます。

ともかく、同時開発（いっしょくた）は大変でした。全然、マシンの性格が違う（みんなわがまま）んだものなあ～。

でも、PC88やMSX２（メモリが少ない）で動いていたゲームとは、一歩違っ（あぶない？）た世界へ入れたと思っています。

ではまた、ご縁がありましたらお目にかかりましょう。

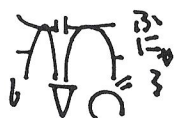
P.S　これがMマガ５月号で予告した作品であることを付記しておきます。

◆キャラクタ・グラフィックデザイナー　百鬼丸の主張◆

◆シナリオライター　加藤雅史の主張◆

◆プログラマー　青木正二郎の主張◆

私は遠い所へ旅立ちます。　さがさないでください。　　　　　　　　　　おしまい

◆グラフィックデザイナー　末永　仁志の主張◆

◆グラフィックデザイナー　古屋賢三の主張◆

1991年 9月19日 台風

今回はMSXのOP・EDを中心にやってます。本当は98の方も予定していたのですが、刻々と変化するスケジュールの都合でできなくなりました。

OPはある程度動かせたのですが、EDは時間があまりとれなかったため、ほとんど動かせずに終ってしまって、残念です。フレイなの方とくらべたら・・・・・・・・・。

イリュージョンのMSX版は、ターボでしかできなかったので、それ以外のユーザーは出きないんですよね。かわいそうに・・・。2+以前のユーザーはターボを買うしかないのだ。98を持っていれば別だけど。それから音楽がなんとMIDI対応で、ついにMSXもMIDIで聞けるんですね。スゴイ・・・。

アンケートハガキを出す時に、どのキャラクターが好きとか書いてくれるといいです。いったい誰が一番人気か。ユーザーはほとんど男なのでやっぱり女の人になるんだろうな。というところでハガキをまっています。

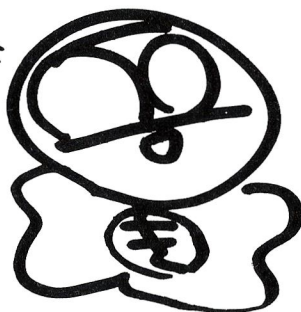
それではこのへんで、さいなら～～～。

1991年9月19日 PM.12:30 (賢)

◆グラフィックデザイナー　陣内靖弘の主張◆

◆ミュージックコンポーザー　福田康文の主張◆

毎度！　音楽担当の福田です。
今回の作品は、“ガゼルの塔”についで第二作目のであります。
この“幻影都市”は、Ｘａｋシリーズと､時代や場所の設定が大きく異なるので、ＢＧＭもそれにあわせて変えてみました。しかし、いざ作曲するとなると、これがまた、はまるはまる・・・なかなか大変でした。でも、おかげさまでなかなか良い曲ができたと思います・・・。これからもどんどん良い曲を作ってゆきますので、よろしく！
では、また次の作品であいましょう。

◆ミュージックコンポーザー　新田忠弘の主張◆

◆ミュージックコンポーザー　瓜田幸治の主張◆

どーもどーも、音楽担当の瓜田です。もうGAMEの方は終っちゃいました？ところで今回のIllusion Cityはマイクロキャビン・サウンドチームが苦しみ、悩み、そしてころんで叫んで、暴れまくった（！？）結果できた曲がそう、この曲たち！伊福部昭を師と仰ぐベーシスト新田氏と、スティーブ・ヴァイとJ・パストリアスの洗礼を受けたギタリスト福田氏。そして、ジョージ・ウインストンと服部克久大先生を敬愛するわたくしキーボーディストの瓜田。この３人がお送りします！（と言ってもスタッフが３人しかいないんだケド・・・）よ～く聴くと（よく聴かなくても！？）３人の個性がぼろぼろと出てます。僕はイベント曲ばかりですので（あとバトル曲を１曲）。今回は、僕はわりと映画音楽的に作りました。どうぞサウンドテストモードで聴いてみてください。アンケートか何かに「この場面の曲は良かったよ」とか「ここがヘンだったよ」というのを書いてきてくだされぱうれしいです。また、Xak等の曲をアレンジして送ってくれたりするととってもうれしいです。最後にTURBO-Rを貸してくれた三好君、その他の皆様、たいへんありがとうございました。

P.S　Emu-II誰かやすく売ってー！

◆プログラマー　山田浩司の主張◆

「幻影都市」は、楽しんでいただけましたでしょうか。今回は、またもやシナリオシステムと、全編書き起こしＭＩＤＩミュージックドライバの担当です。「ＯＰＬＬなのに音がいい」とお誉めくださったユーザの皆さん、ＣＭ－３２の音はどうでしたか。さて、いきなりＭＩＤＩなんですよ。困ったもんですね。まず、最初の仕事は、ＲＣＰファイルの解析でした。邪道ですが、資料がほとんどなかったので、自前でやっちゃいました。ま、とりあえず的に作ったＲＣＰプレーヤも使えたことだし、ＲＣＰデータも使えたことだし、まずまず、ですね。

あと、ＣＭ以外の音源をお持ちの方、ごめんなさい。音源のポテンシャルを引き出すため、こういう仕様になりました。ただ単に鳴るだけだったら、ＦＭ音源にも負けてしまいますからね。そうそう、９月になって９８版の助っ人をするはめになりました。９８版の組み上げと仕上げですね。とっても大変な追い込みでした。あ～ねむ。

008：動かないときには ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

製品には万全を期していますが、万一、ソフトウエアが動作しないときには、下記事項を確認してください。また、購入された販売店等で、同じ機種での動作をお確かめください。別の機械で動作する場合には、ご使用の機械の故障が考えられます。販売店にご相談ください。

●98シリーズ

- 1ドライブモード時は、MIDIに対応していません。MIDIご使用の場合は、2ドライブモードに設定してください。
- 本体に640kBのメモリが載っているか、確認してください。
- 本体がレジュームを機能を持っているものは、［レジュームを使用しない］設定にして、起動し直してください。
- ラップトップ・ノートタイプのキーボードには、テンキーはありません。カーソルキーをお使いください。
- I・Oバンク方式のメモリを増設していて、ディスクキャッシュが働かない場合は、ディップスイッチ3-6をONにしてください。本体メモリが512kBになり、ディスクキャッシュが働くようになります。
- プロテクトメモリが載っている場合、I・Oバンクメモリの有無に関わらず、プロテクトメモリのみをディスクキャッシュとして使用します。
- ディスクの読み込みエラーが出たときは、クロックを落としてください。

●88VAシリーズ

- 必ず2ドライブモードでお使いください。
- MIDIは、RS-232Cタイプのみ対応しています。

●MSXシリーズ

- スロットに他のカートリッジがセットされている場合、起動しないことがあります。電源をONにする前に不要なカートリッジを抜き取っておいてください。
- 外付けドライブには対応していません。あらかじめ本体より取り外しておいてください。
- 誤ってマウスがポートより抜けてしまった場合は、もう一度マウスをポートに挿し直してSTOPキーを押してください。

009：サポート体制 ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

●ディスクを読んだ後、止まってしまった
●画面が乱れて変な文字やグラフィックが出た
●最初からまったく動作しない

などの症状が発生した時、また前項の他の場合にも動作しない時には、誠に申し訳ございませんが、お手持ちのディスクの動作不良が考えられます。大変お手数ですが、商品に同封のユーザーサポート依頼書をご記入の上、弊社までディスクと共に郵送下さい。
至急調査の上、交換品をお送り致します。なおユーザーサポートはユーザーアンケートをご返送して頂いた方のみに有効ですので、ユーザーアンケート葉書は、必ずお送り下さいますようお願い致します。

●もしもディスクを壊してしまった時は

お客様の操作ミスでディスクを壊されてしまった場合、有償でディスクを交換致します。料金はディスク１枚につき１５００円（税込）となっております。料金分の定額小為替（無記名）か切手を送付商品に添えてお送り下さい。現金書留をご利用頂いても結構です。

※ディスクをお送りの際にはダンボール紙などで丁寧に包んで、必ず全てのディスクを郵便でお送り下さい。ユーザーディスク、データディスクなどお手元で作成された関連ディスクがある場合は、それも忘れずに同封して下さい。

【送り先】

〒５１０三重県四日市市安島２－９－１２
株式会社マイクロキャビン　ユーザーサポート係

○商品の品質に関する問い合わせは
月曜日～金曜日　１４：００～１７：００
ＴＥＬ０５９３－５１－６４８２　ユーザーサポート係まで
※ヒントについての問い合わせはご遠慮下さい。

010：ご注意

1．このプログラム、及びマニュアルの内容の一部、又は全部を無断で複製することは法律により禁止されています。レンタルやコピーを行なうと著作権法により厳しく罰せられます。当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意下さい。

2．このプログラムは個人用として使用する他は、著作権法上、株式会社マイクロキャビンに無断で使用することは出来ません。

3．この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。

4．製品の内容には万全を期していますが、万一ご不審な点、誤り、記載漏れなど、お気づきになられましたらご連絡下さい。

5．運用した結果については4項にかかわらず、責任を負いかねますのでご了承下さい。

6．お電話やお手紙でのゲームのヒントについてのお問い合わせは、お受けしておりませんのでご了承下さい。

011:STAFF

企画・原案・ゲームデザイン	中津泰彦
脚本・操演・イベント絵コンテ	加藤雅史
人物・コンセプトデザイン	百鬼丸
マップデザイン	末永仁志
モンスターデザイン	陣内靖弘
オープニング＆エンディング	古屋賢三
グラフィック	百鬼丸／末永仁志／陣内靖弘／古屋賢三 川口洋一郎／久保泰章／青木文秀
音楽	新田忠弘／福田康文／瓜田幸治
ミュージック・ドライバ	山田浩司
シナリオプログラム	中津泰彦
PC98プログラム	青木正二郎／山田浩司／三曽田明／伊藤勝己
MSXプログラム	中津泰彦／伊藤勝己
VR system Ver.2.5	中津泰彦
操演システム	中津泰彦
Mealシステム	山田浩司
ディレクター	中津泰彦
アシスト	谷口恵津子／新美里華
イメージイラスト	橘田幸雄
制作／著作	マイクロキャビン／アローソフト